



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Beck, J. (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon*. London: Flame Tree Publishing.
- Birn, J. (2014). *Digital Lighting & Rendering*. San Fransisco: New Riders.
- Brooker, D. (2008). *Essential CH Lighting Techniques with 3ds Max*. Burlington: Elsevier Ltd.
- Laque, R. R. (2012, Desember). Retrieved Januari 22, 2016, from Wordpress:
raulreyesfinalproject.files.wordpress.com/2012/12/dissertation_cell-shading-raul_reyes_luque.pdf
- Pharr, M., & Humphreys, G. (2010). *Physically Based Rendering: From Theory to Implementation*. Burlington: Elsevier Ltd.
- Salesin, D., & Winkenbach, G. (1994). *Computer-Generated Pen-and-Ink. SIGGRAPH 94*. Seattle: University of Washington.
- Vilanova, A. (2003). *Non-Photorealistic Rendering*.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. United States of America: Faber and Faber.